4. ゲーム開始 (PC-6001mkⅡ / SR)

初めて「アスピック」をするとき、または、
ゲームを最初からやりなおすとき　P6

① プログラムのロードが終わると、画面が変わり、画面の下に「ゲームを　とちゅうから　はじめますか？」と出て、「YES」か「NO」を選ぶ場面になります。

② このとき、初めて「アスピック」をする人や、ゲームを初めからやりなおす人は、必ず「NO」を選びます。
「NO」を選ぶには、⇩キーを押して、点滅している▷のマークを「NO」の所に動かします。そしてスペース・キーを押すと、「NO」を選んだことになります。
☆点滅している▷のマークのことを「カーソル」といいます。

③ 「データをセーブします。シナリオテープをセットしてください」と画面に出ます。何も録音されていない新しいカセットテープを用意して、データレコーダーにセットし、録音できるように、REC ボタンと PLAY ボタンを押しておきます。

④ 用意ができたら、スペース・キーを押します。セーブが始まり、データの入ったテープができあがります。
☆このテープのことを「シナリオテープ」といいます。

⑤ シナリオテープのセーブが終わると、画面に「チェックしますか？」と出ます。ここでも、「YES」か「NO」を選びます。これは、シナリオテープが、きちんとできているかどうかをチェックするためです。あとで困らないように必ずチェックするようにしてください。

⑥ カーソルはすでに「YES」の所にあるので、スペース・キーを押すだけで、「YES」を選んだことになります。

⑦ 「YES」を選ぶと「データをロードします。シナリオテープをセットしてください。」と出ます。
シナリオテープを巻き戻し、PLAYボタンを押しておきます。そしてスペース・キーを押してください。シナリオテープのチェックが始まります。

⑧ チェックが終わると、いよいよゲームスタートです。画面には、主人公サムソンが、オカーフ城を出た所にいるマップや、サムソンのデータを表すグラフなどが出ます。あなたの冒険は、ここから始まります。

ゲームを前の続きから始めるとき P6

① プログラムのロードが終わると、画面が変わり、画面の下に「ゲームを　とちゅうから　はじめますか？」と出て、「YES」か「NO」を選ぶ場面になります。

② このとき、すでにシナリオテープにデータをセーブしてある人は、「YES」を選びます。そうすれば、以前にセーブした続きからゲームを始めることができます。
カーソルが「YES」の所にあるのを確かめて、スペース・キーを押してください。

③ 画面に、「データをロードします。シナリオテープをセットしてください」と出ます。
シナリオテープを巻き戻し、PLAY ボタンを押しておきます。そしてスペース・キーを押すと、データがロードされます。

④ データのロードが終わると、ゲームスタートです。再び冒険が始まります。

ゲーム開始 (FM-77AV)

初めて「アスピック」をするとき、または
ゲームを初めからやりなおすとき AV

① プログラムのロードが終わると、タイトル画面が出て、テーマ曲が流れます。曲が終わると、画面が変わり、「ドライブは　なんだいですか？」と出ます。あなたがお使いのディスクドライブ数に合わせて、「１だい」か「２だい」を選んでください。

② １台の人は、すでに▷のマークが「１だい」の所にありますので、そのままスペース・キーを押します。２台の人は、まずテン・キーの2を押します。すると、▷のマークが下へ動いて、「２だい」の所へ来ます。そこで、スペース・キーを押せば「２だい」を選んだことになります。
☆▷のマークのことを「カーソル」といいます。

③ ドライブ数を選び終わったら、「ゲームを　とちゅうから　はじめますか？」と出て、「YES」か「NO」を選ぶ場面になります。

④ このとき、初めて「アスピック」をする人や、ゲームを初めからやりなおす人は、必ず「NO」を選びます。
「NO」を選ぶには、2のキーで、カーソルを「NO」の所に動かしてから、スペース・キーを押します。これで「NO」を選んだことになります。

⑤　「あたらしいディスクを、ドライブ0（又は1）にいれてください」と画面に出ますので、用意しておいた新しいディスクを、メッセージのとおりにディスクドライブに入れてください。

⑥　「じゅんびは　いいですか？」と出ますので、良ければ「YES」を選んでください。
「NO」を選ぶと、①に戻ります。

⑦　「YES」を選ぶと、新しいディスクに、ゲーム中必要なデータがセーブされます。
このディスクのことを「シナリオディスク」といいます。
ディスクドライブが1台の人は、シナリオディスクを作るとき、プログラムディスクと、新しいディスク（シナリオディスク）を何度か入れかえなければなりません。画面に出るメッセージのとおりに、まちがえないように入れかえてください。
ディスクドライブが2台ある人なら、自動的にシナリオディスクができあがります。

⑧　シナリオディスクができると、いよいよゲームスタートです。画面には、主人公サムソンが、オカーフ城を出た所にいるマップや、サムソンのデータを表すグラフなどが出ます。あなたの冒険は、ここから始まります。

ゲームを前の続きから始めるとき AV

①　プログラムのロードが終わると、ディスクドライブの数を入力する場面になります。お持ちのディスクドライブ数に合わせて選んでください。

②　「ゲームを　とちゅうから　はじめますか？」と画面に出ます。このとき、すでに「シナリオディスク」がある人は、「YES」を選びます。そうすれば、以前にセーブした続きからゲームを始めることができます。
カーソルが「YES」の所にあるのを確かめて、スペース・キーを押してください。

③　「シナリオディスクを　ドライブ0（又は1）にいれてください」と画面に出ますので、メッセージのとおりにシナリオディスクを入れてください。

④　「じゅんびは　いいですか？」と出ますので、良ければ「YES」を選んでください。
データがロードされ、再び冒険が始まります。
「NO」を選ぶと、①のディスクドライブの数を入力する場面に戻ります。

ゲーム開始(X1)

初めて「アスピック」をするとき、または
ゲームを初めからやりなおすとき

① プログラムのロードが終わると、画面が変わり、画面の下に「ゲームを　とちゅうから　はじめますか？」と出て、「YES」か「NO」を選ぶ場面になります。

② このとき、初めて「アスピック」をする人や、初めからやりなおす人は、必ず「NO」を選びます。
「NO」を選ぶには、2のキーを押して、反転している▷のマークを「NO」の所に動かします。そしてスペースキーを押すと、「NO」を選んだことになります。
☆反転している▷のマークのことを「カーソル」といいます。

③ データレコーダーのフタが開き、「シナリオテープをセットしてください」と画面に出ます。何も録音されていない新しいカセットテープを用意して、データレコーダーに入れてください。
データレコーダーのフタをしめると、ゲームに必要なデータがセーブされます。
☆このテープのことを「シナリオテープ」といいます。

④ シナリオテープのセーブが終わると、画面に「チェックしますか？」と出ます。ここでも、「YES」か「NO」を選びます。これは、シナリオテープが、きちんとできているかどうかをチェックするためです。あとで困らないように必ずチェックするようにしてください。

⑤ カーソルはすでに「YES」の所にあるので、スペースキーを押すだけで「YES」を選んだことになります。「YES」を選ぶとシナリオテープのチェックが始まります。

⑥ シナリオテープのデータにミスがあると、「エラー」と表示され、③からもう一度やりなおします。何度も「エラー」が続くようなら、別の新しいカセットテープに変えてみてください。

⑦ チェックが終わると、フタが開き、「グラフィックテープをセットしてください」と出ますので、まずシナリオテープを取り出して、「グラフィックテープ」を入れ、ゲーム中は、入れたままにしておいてください。

⑧ フタをしめると、ゲーム開始に必要なグラフィックデータをロードします。ロードが終わると、いよいよゲームスタートです。画面には、主人公サムソンが、オカーフ城を出た所にいるマップや、サムソンのデータを表すグラフなどが出ます。あなたの冒険は、ここから始まります。

ゲームを前の続きから始めるとき

① プログラムのロードが終わると、画面が変わり、画面の下に「ゲームを　とちゅうから　はじめますか？」と出て、「YES」か「NO」を選ぶ場面になります。

② このとき、すでにシナリオテープにデータをセーブしてある人は、「YES」を選びます。そうすれば、以前にセーブした続きからゲームを始めることができます。
カーソルが、「YES」の所にあるのを確かめて、スペースキーを押してください。

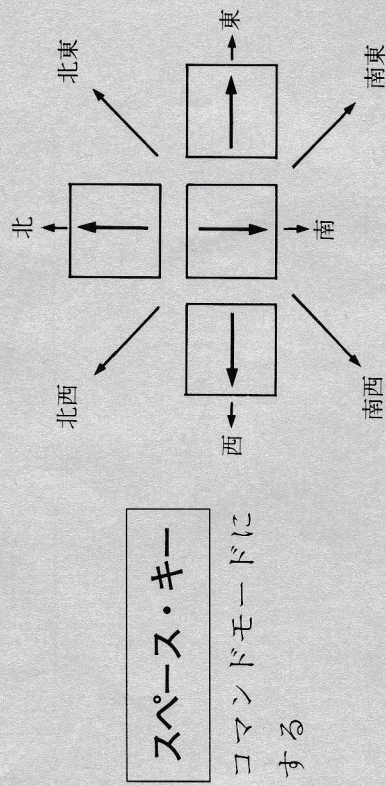
③ フタが開き、画面に「シナリオテープをセットしてください」と出ます。
シナリオテープをデータレコーダーに入れて、フタをしめると、データのロードが始まります。

④ データのロードが終わると、フタが開き、「グラフィックテープをセットしてください」と画面に出ます。
まずシナリオテープを取り出し、グラフィックテープを入れて、フタをしめてください。

⑤ ゲーム開始に必要なグラフィックデータがロードされ、再び前の続きから冒険が始まります。

5．キーの操作 (PC-6001mkⅡ / SR)

「アスピック」は、↑↓←→のカーソルキーと、スペース・キーと SHIFT キーでプレイします。

① 地上を移動するとき P6

スペース・キー

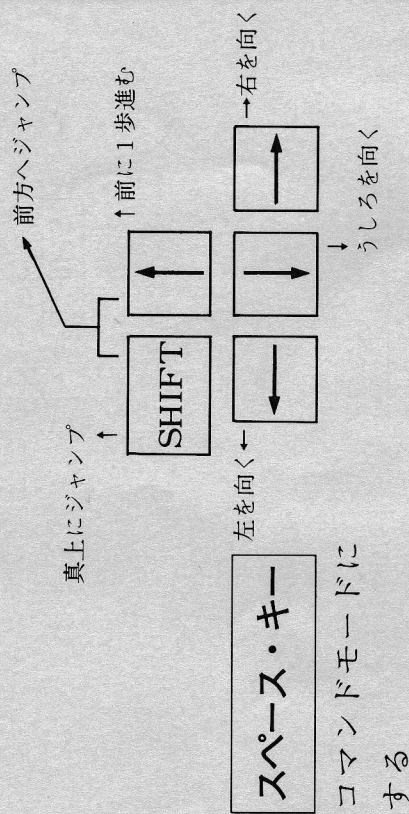
コマンドモードにする

↑↓←→は、それぞれ北、南、西、東に移動。
2ついちどに押すと、ななめ方向に移動できます。

スペース・キー を押すと、「どうぐをつかう」とか、「なかまとわかれる」などの命令（コマンド）ができる、コマンドモードになります。

☆コマンドモードについては 34 ページを見てください。

② 建物の中(迷路)を移動するとき P6

コマンドモードにする

[↑]は、1歩前に進みます。

[←][↓][→]は、その場で、からだの向きを変えるだけです。

[SHIFT]は、真上にジャンプ。天井に穴が開いているときには、続いて[↑]を押すと、上の階へ行けます。

☆「アスピック」に出てくる建物には、階段やはしごはありません。天井に穴の開いている所で、[SHIFT]のあとで[↑]を押して、上に行きます。

[SHIFT]と[↑]を同時に押すと、目の前の1歩分を飛びこえることができます。25ページの図を見てください。

[スペース・キー] を押すと、①の地上を移動するときと同じく、コマンドモードになります。

③ FIGHT MODE(ファイト モード)(戦闘シーン)のとき P6

メンバーチェンジをする

[←][→]は、戦うキャラクターを左右に動かします。

[↓]は、アタック(攻撃)です。

[↑]は、攻撃の魔法を使います。魔法は、ある程度はなれた所からでも、攻撃ができます。

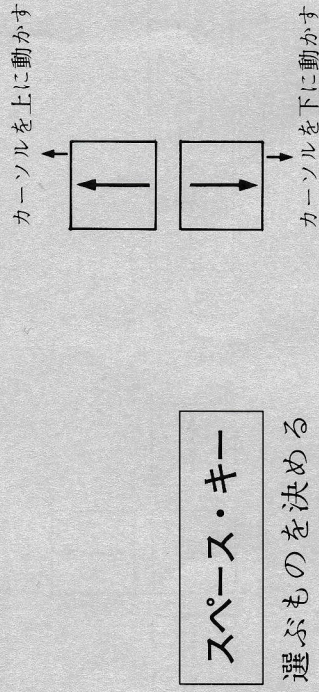
☆戦っているキャラクターのM.P(マジックポイント)が0になっているときは、[↓](アタック)を押したのと同じことになります。

[スペース・キー] を押すと、メンバーチェンジができます。

☆FIGHT MODEのくわしい説明は、39 ページを見てください。

④　コマンド(命令)や道具などを選ぶとき P6

スペース・キー

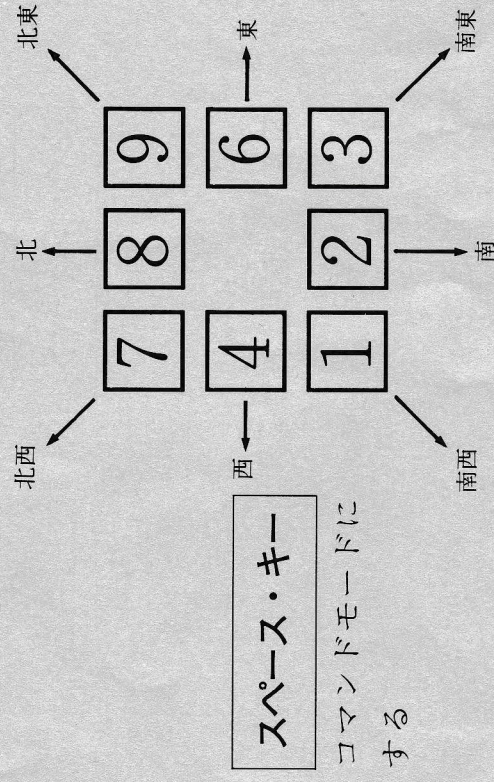
選ぶものを決める

↑↓は、カーソル(▷のマーク)を上下に動かします。

スペース・キー 自分の選びたいものの所へカーソルを動かし、スペース・キーを押すと、それを選んだことになります。

YES、NO を決めるとき、
コマンドを選ぶとき、
使う道具を選ぶとき、
戦闘中にメンバーチェンジするとき、
など、そのほかにも、何かを選んで決めるときは、全部この方法です。

キーの操作 (FM-77AV, X I)

「アスピック」は、テン・キーとスペース・キーでプレイします。

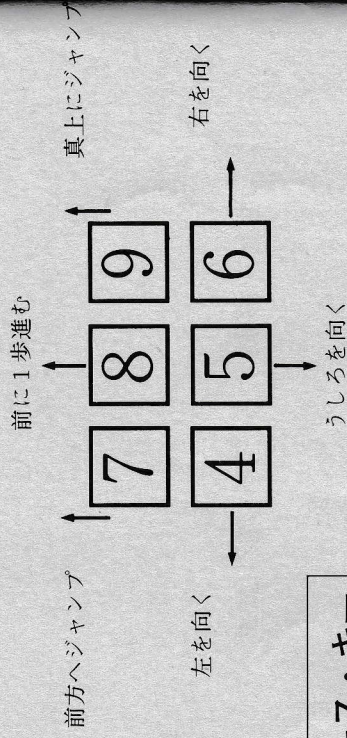
①　地上を移動するとき AV X1

スペース・キー

コマンドモードにする

8246は、それぞれ北、南、西、東に移動。
1379で、ななめ方向に移動できます。

スペース・キー を押すと、「どうぐをつかう」とか、「なかまとわかれる」などの命令（コマンド）ができる、コマンドモードになります。

☆コマンドモードについては36ページを見てください。

② 建物の中(迷路)を移動するとき AV X1

スペース・キー

コマンドモードにする

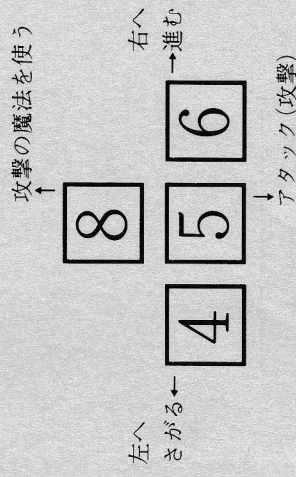
8は、1歩前に進みます。

456は、その場で、からだの向きを変えるだけです。

9は、真上にジャンプ。天井に穴が開いているときには、続いて8を押すと、上の階へ行けます。
☆「アスピック」に出てくる建物には、階段やはしごはありません。天井に穴の開いている所で、9のあとで8を押して、上に行きます。

7を押すと、目の前の1歩分を飛びこえることができます。
25ページの図を見てください。

スペース・キー を押すと、①の地上を移動するときと同じく、コマンドモードになります。

③ FIGHT MODE(戦闘シーン)のとき AV X1

スペース・キー

メンバーチェンジをする

46は、戦うキャラクターを左右に動かします。

5は、アタック(攻撃)です。

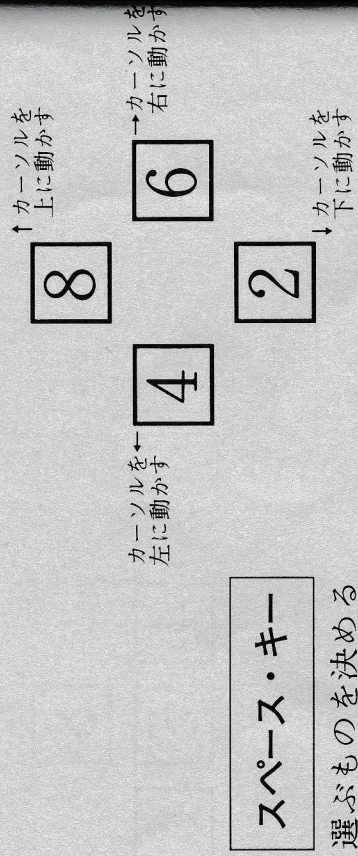
8は、攻撃の魔法を使います。魔法は、ある程度はなれた所からでも、攻撃ができます。
☆戦っているキャラクターのM.P（マジックポイント）が0になっているときは、5(アタック)を押したのと同じことになります。

スペース・キー を押すと、メンバーチェンジができます。

☆FIGHT MODEのくわしい説明は、39ページを見てください。

④ コマンド(命令)や道具などを選ぶとき AV X1

スペース・キー

選ぶものを決める

⑧②は、カーソル(▷のマーク)を上下に動かします。

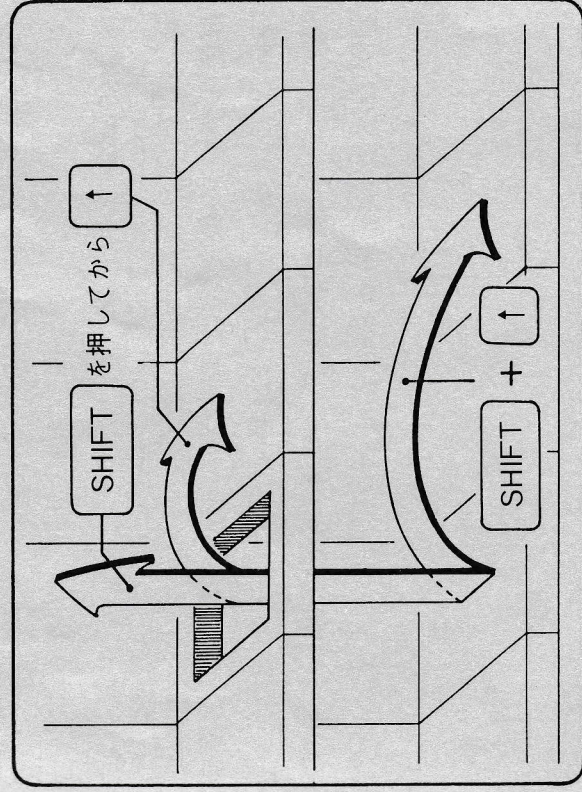
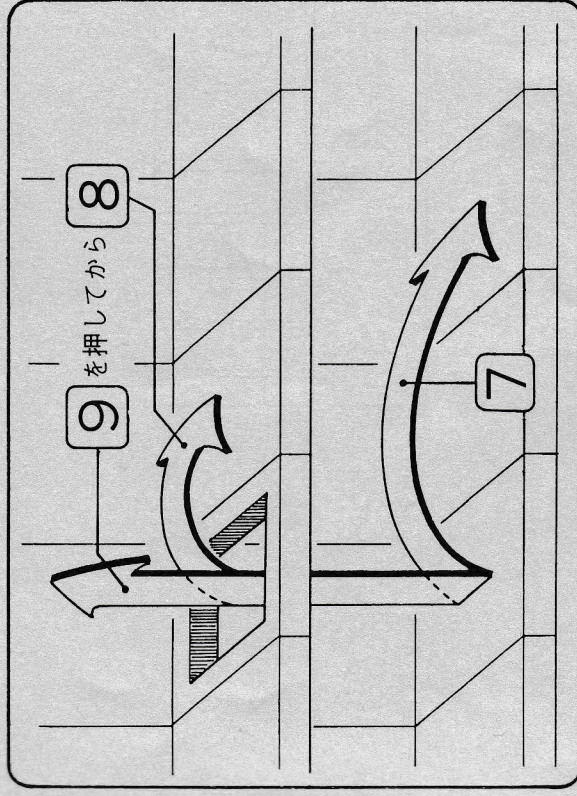
④⑥は、カーソルを左右に動かします。

スペース・キー 自分の選びたいものの所へカーソルを動かし、スペース・キーを押すと、それを選んだことになります。

YES、NOを決めるとき、
コマンドを選ぶとき、
使う道具を選ぶとき、
戦闘中にメンバーチェンジするとき、
など、そのほかにも、何かを選んで決めるときは、
全部この方法です。

ジャンプについて

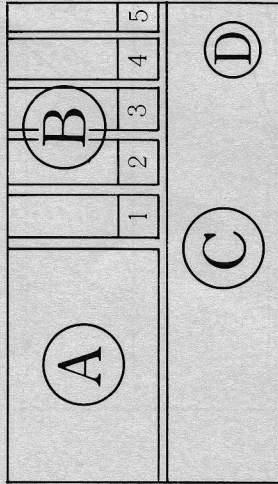
AV X1

P6

6．ゲーム中の画面

ゲーム中、画面にどんなものが表示されているのかを説明します。

Ⓐ地上のマップや建物の中と、ゲーム中に現れた人間やモンスターを表示します。

Ⓑサムソン（主人公）や仲間、現れたキャラクターのデータを、グラフにして表示します。

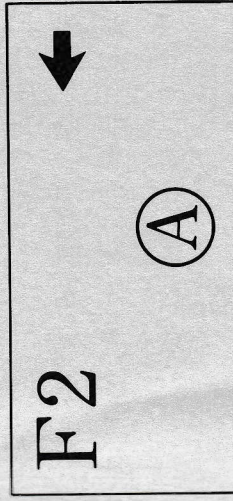
Ⓒメッセージや FIGHT MODE（戦闘シーン）を表示します。

☆１はサムソンのデータ。
２と３は仲間のデータ。
４は敵のデータを表します。
５のグラフは、ＧＬＤ（お金）を表します。

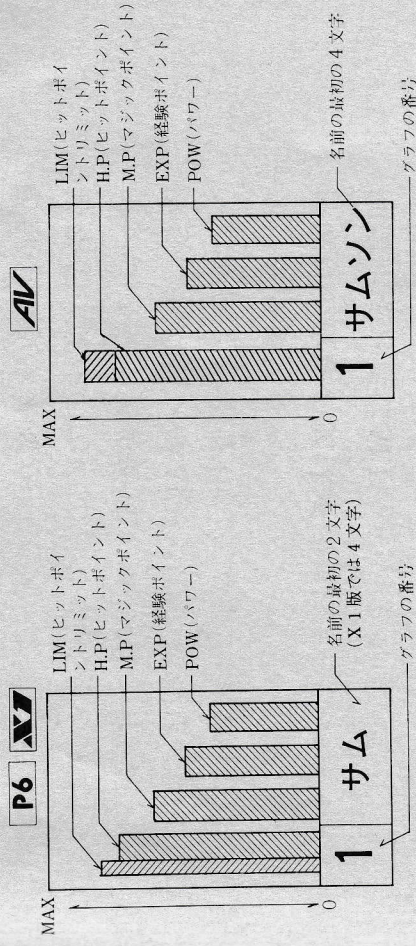
Ⓓ AV X1

持っているアイテムをグラフィックで表示します。
青色のワクの数だけ、アイテムを持つことができます。
装備しているアイテムは、色が変わっています。
（Ｘ１版では、——アンダーラインが点滅しています。）
☒が表示されている場合は、それ以上アイテムを持つことはできません。

☆フロアと方向の表示（Ⓐの部分）

建物の中に入ったときには、Ⓐの部分に、今パーティーが何階にいるのか、そしてどの方向を向いているのかが、表示されます。

- Ⓐの左上の表示は、何階にいるかを表します。「Ｆ１」「Ｆ２」…など「Ｆ○」というのは、地上です。
  「Ｂ１」「Ｂ２」…など「Ｂ○」というのは地下○階にいるということです。
- Ⓐの右上の矢印は、パーティーが向いている方向を示しています。
  矢印が「↑」なら北、「→」なら東、「←」なら西、「↓」なら南を向いているということです。

←この場合、パーティーは地上２階で、西を向いていることになります。

☆グラフの表示（Ⓑの部分）

7．各キャラクターのデータ

サムソン(主人公)や仲間、現れた敵などのキャラクターのデータは、画面にグラフで表示されます。サムソンと仲間のデータは、コマンドモードで、「データをみる」を選ぶと、数字で正確なデータを見ることができます。
それぞれのデータの意味を覚えてください。

LIM（ヒットポイントリミット）最高255まで

H.Pが、どこまで回復するかの値で、体力の上限だと思ってください。

H．P（ヒットポイント）最高LIMまで

今、どのくらい元気かを表します。
H.Pが上がるほど元気になり、戦闘時のスピードが速くなります。下がると元気がなくなり、戦闘時のスピードも遅くなります。0になると死んでしまいます。

M．P（マジックポイント）最高100まで

戦闘中の攻撃の魔法やマジックアイテムを使うのに必要な、魔法の力のことです。
マジックアイテムを使えるのは、サムソンだけですから、サムソンのM.Pが0になると、マジックアイテムが使えなくなり、サムソンは攻撃の魔法も使えなくなります。
仲間は、攻撃の魔法を使うときと、いずみでH.Pを回復するときにM.Pを使います。

EXP（経験ポイント）

敵との戦闘に勝ったときにもらえます。EXPが増えて、MAXを越えると、0に戻り、POWが1ポイント増えます。戦闘シーンで逃げたキャラクターは、EXPが少し下がります。

POW（パワー）最高100まで

POW が大きいほど、敵に与えるダメージも大きくなります。
「アスピック」に出てくるキャラクターには、「レベル」がありませんが、他のゲームでの「レベル」に相当するのがPOWです。

GLD（お金）最高65535まで

寺院で、LIMやM.Pを増やしたり、商店で売ってしまったアイテムを買い戻したりするときに使います。
お金を持っているのはサムソンだけです。

８．キャラクターのデータの値を増やす方法

ＬＩＭを上げる方法

- 寺院でお金を支払って、上げてもらいます。

Ｈ．Ｐを回復させる方法

- 寺院でLIMを上げると同時にH.PもLIMの値まで回復します。
- 「いずみ」へ行くと、各キャラクターのM.Pとひきかえに、H.Pが回復します。M.Pが0か、H.PがLIMまで回復しているキャラクターには、何も起こりません。

Ｍ．Ｐを上げる方法

- 寺院でお金を支払って、上げてもらいます。
- 戦闘に勝つと、上がります。ただし、増えるのは、サムソン(主人公)のM.Pだけで、仲間のM.Pは増えません。

ＥＸＰを上げる方法

- 戦闘で勝ったとき、最後に戦ったキャラクターのEXPが、上がります。他のメンバーのEXPは増えません。

ＰＯＷを上げる方法

- EXPがMAXを越えると1ポイント増えます。POWを上げるには、EXPを上げるしか方法がありません。

ＧＬＤを上げる方法

- 塔などに入り、アイテムを取り、それを商店で売ります。これ以外にお金を増やす方法はありません。

9. 商店、寺院

① 商店

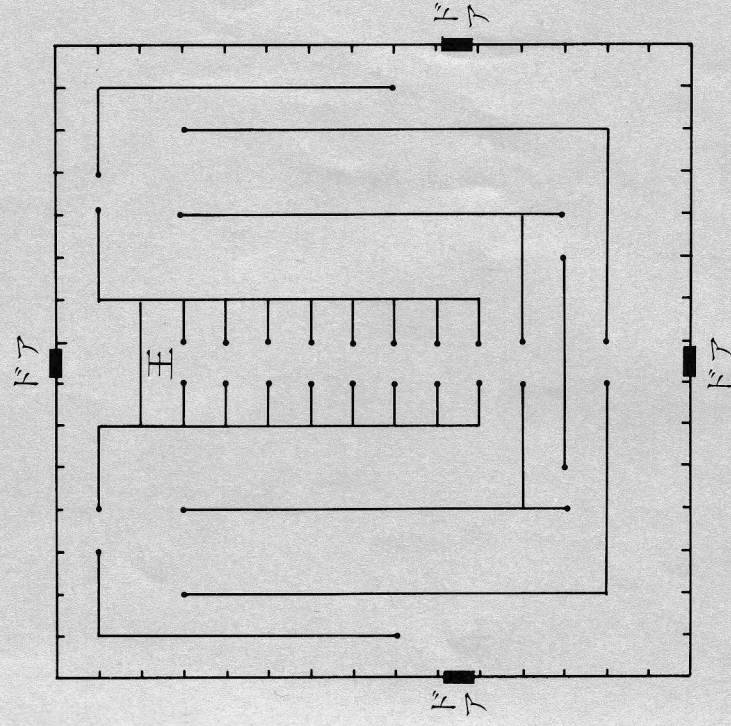
ここには商人がいて、パーティーが持っているアイテムを売ったり、買い戻したりできます。
最初、この商店に品物（アイテム）の在庫はありません。ですから、初めのうちは、アイテムを売るばかりです。
この商店では、以前に売ってしまったアイテムを、買い戻せますが、以前に売った物が全部残っているとは限りませんので、注意してください。ただし、とても大切なアイテムなら、必ず残しておいてくれるはずです。

② 寺院

ここには４人の僧侶がいて、それぞれ違った役目を持っています。

- ちょっとした助言(ヒント)をくれる僧侶
- LIMを上げてくれる僧侶
- M.Pを上げてくれる僧侶
- 死んだ仲間を復活させてくれる僧侶

この４人がサムソンと仲間を助けてくれます。助言は無料ですが、他はお金(GLD)が必要です。

オカーフ城マップ

10. コマンドモード (PC-6001mkⅡ / SR)

移動中にスペース・キーを押すと、コマンドモードになります。

コマンドモードでは、6つのコマンド(命令)の中から、自分のやりたいことを選びます。 P6

① パス
何もせずに、コマンドモードをやめて、移動できる状態に戻ります。

② どうぐをつかう
持っているアイテムを見たいときや、マジックアイテムを使うときに選びます。
これを選ぶと、持っているアイテムの名前と、「パス」が画面に出ます。今、装備しているアイテムをやめるときには、「パス」を選びます。
持っているアイテムが多くて、いちどに画面に出ないときには、↓か↑を押し続けます。すると、次々にアイテムの名前が出てきます。
いちどに装備できるアイテムは、1つだけです。
今、装備しているアイテムの名前は、他と違う色で表示されます。塔などの建物に入ったときや、建物から外に出たときには、自動的に、アイテムの装備を解いてしまい、何もアイテムを装備していない状態になりますので、注意してください。

③ データをみる
グラフだけでは、正確なデータの値がわからないので、数字でデータを表示します。

④ なかまとわかれる
今、パーティーを組んでいる仲間のどちらかと別れるときに選びます。
これを選ぶと、仲間の名前が画面に出ますので、別れるキャラクターを選んでください。そのとき、「パス」を選ぶと、誰とも別れないで、移動できる状態に戻ります。

⑤ メモリーセーブ
本体内のメモリーに、ここまでのゲームをセーブ（記録）しておきます。
これを選ぶと、一瞬でメモリーにセーブしてしまい、すぐに続きが始められます。電源をOFFにすると消えてしまいますので、ゲームを終るときには必ず次の⑥テープセーブを行なってください。

⑥ テープセーブ
シナリオテープに、ここまでのゲームをセーブ（記録）しておきます。
画面に出てくる表示にしたがって、セーブしてください。セーブが終わると、「チェックしますか?」と出ますので、きちんとセーブされているかどうかのチェックも、してみてください。
2回続けてセーブしたり、別のテープにもセーブしておくと、安全です。
チェックが終わると、移動できる状態に戻ります。

コマンドモード (FM-77AV, X1)

移動中にスペース・キーを押すと、コマンドモードになります。

コマンドモードでは、7つ(X1版では6つ)のコマンド(命令)の中から、自分のやりたいことを選びます。AV X1

① パス
何もせずに、コマンドモードをやめて、移動できる状態に戻ります。

② どうぐをつかう

持っているマジックアイテムを使うときに選びます。
これを選ぶと、アイテム表示の部分に、▬▬のマーク（カーソル）が出ます。④と⑥のキーを使って、カーソルを移動させ、使いたいアイテムの所へ来たら、スペース・キーを押してください。
今、カーソルの位置にあるアイテムの名前は、アイテム表示部分の左がわに出ます。
カーソルが左右にはみ出すと、アイテムの名前が出ていた所に「パス」と表示されます。今、装備しているアイテムをやめるときには､「パス」が出ている時に、スペース・キーを押してください。
いちどに装備できるアイテムは、1つだけです。
今、装備しているアイテムの表示は、他と違う色で表示されます。(X1版では､——アンダーラインが点滅しています。) 塔などの建物に入ったときや、

建物から外に出たときには、自動的に、アイテムの装備を解いてしまい、何もアイテムを装備していない状態になりますので、注意してください。

③ データをみる
グラフだけでは、正確なデータの値がわからないので、数字でデータを表示します。

④ なかまとわかれる
今、パーティーを組んでいる仲間のどちらかと別れるときに選びます。
これを選ぶと、仲間の名前が画面に出ますので、別れるキャラクターを選んでください。そのとき、「パス」を選ぶと、誰とも別れないで、移動できる状態に戻ります。

⑤ データセーブ
シナリオディスクに、ここまでのゲームをセーブ（記録）しておきます。
画面に出てくる表示にしたがって、セーブしてください。セーブが終わると、移動できる状態に戻ります。

⑥ データロード
ゲーム中に、以前セーブしておいたところから、もういちど始めるときに選びます。
シナリオディスクから、以前にセーブしたデータをロードし、そこからもういちどゲームが始まります。

⑦ BGMのオン・オフ AV

BGM（ゲーム中に流れている音楽）をやめたり、鳴らしたりするのに使います。
これを選ぶと、それまでBGMが鳴っていたときには、BGMはオフになり、鳴らなくなります。
また、BGMオフのときにこれを選ぶと、BGMオンになり、再びBGMが聞けるようになります。

☆X1にはBGMはありません。

11. FIGHT（ファイト） MODE（モード）

敵との戦闘シーンのことをファイトモードといいます。
ゲーム中に、敵が現れると、敵の姿が画面に表示されます。
画面の下に、
＞たたかう
＞にげる
＞はなす
と出ますので、どうするか決めてください。

＞たたかう　を選んだとき

- 「だれがたたかいますか」と出て、パーティーのメンバーが表示されますので、戦うキャラクターを選びます。仲間がいないときや、いても死んでいる時は、自動的にサムソンが選ばれ、戦闘が始まります。
- サムソンは、キーを操作して戦いますが、仲間は、キー操作なしでも、自分自身で戦ってくれます。もちろん、何かキーを操作すれば、そのとおりに動きます。
- スペース・キーを押せばメンバーチェンジです。ただし、今戦っているキャラクターが、たおれているときにはできません。
- 敵から攻撃を受けて、たおれているときは、メンバーチェンジもアタックもできません。たおれたときには、す早く移動のキーを押して、起き上がりましょう。

- 戦闘中に、画面の左はしに出れば、逃げたことになり、メンバーチェンジになります。ただし、今パーティーがいる場所で、うしろに壁がある場合は、逃げられません。

>にげる　を選んだとき
- 「にげる」ときには、パーティーは１歩うしろに下がります。そのため、うしろに壁がある場合は、逃げられません。
- もちろん、敵から逃げられないこともあります。そのときは、すぐ戦闘が始まり、サムソンが戦います。
- うまく逃げられても１歩うしろへさがるだけなので、じっとしていると、また同じ敵が現れます。

>はなす　を選んだとき
- 話の通じる相手なら、何かひとこと言って、どこかへ行ってしまいます。
- 話ができないときは、すぐ戦闘が始まり、サムソンが戦います。

12. アイテム

アイテム(道具や宝物)は、塔にある箱の中に入っています。その箱の上を通過するだけで手に入ります。

① 使えないアイテム
- 「どうぐをつかう」のコマンドで選んだときに、「つかえません」と出るアイテムがあります。これは、商店へ持って行って売るだけです。売ってお金に変える以外、何の役にも立ちません。

② 使えるアイテム(マジックアイテム)
- ふしぎな力を持った魔法の品です。これを使えるのは、サムソンだけです。
- 「どうぐをつかう」のコマンドで選んだときに、その場で１回使うだけのものと、装備しておいて、必要なときに何度も続けて使うものとがあります。どちらも、こわれることはありませんが、１回使うたびにM.P(マジックポイント)が減っていきます。
- 真実の書がないときや、M.Pが０のときは使えません。

持てるアイテムの数は、ひとりにつき８個です。パーティー全体で24個まで持てますが、使えるのはサムソンだけです。

13. ゲームオーバー P6 X1

サムソン(主人公)が死ぬと、ゲームオーバーです。

「あなた（サム）は　しんでしまいました」
「どちらにしますか
　＞メモリーロード
　＞テープロード」

と画面に出ますので、どちらかを選んでください。

ゲームを始めてから、まだ一度もメモリーセーブをしていないときには､「どちらにしますか……」は出ずに、テープロードをするときの、メッセージが出ます。

＞メモリーロード
を選ぶと、以前にメモリーセーブしたデータが、すぐにロードされ、続きが始まります。

＞テープロード
を選ぶと、メッセージが出て、以前にシナリオテープにセーブしたデータをロードします。

① 「データをロードします。シナリオテープをセットしてください」と、画面に出ます。
② シナリオテープをデータレコーダーに入れ､PLAYボタンを押しておきます。
③ スペース・キーを押すと、以前にセーブしたデータがロードされます。

X1 の人は、シナリオテープを入れ、フタをしめるとロードが始まります。ロードが終わったら、シナリオテープを取り出し、グラフィックテープを入れてください。

こうして、以前にセーブした続きから、再びゲームが始まります。

ゲームオーバー AV

サムソン（主人公）が死ぬと、ゲームオーバーです。

「あなた（サム）は、しんでしまいました」
「データロード
　Push Space」

と画面に出ますので、もういちどゲームをするときには、スペース・キーを押してください。

シナリオディスクから、以前にセーブしたデータがロードされ、以前の続きから、再びゲームが始まります。

14. ゲームのヒントについて

クリスタルソフトでは、ゲームのヒントについての電話でのお問い合わせには、一切お答えいたしません。

どうしても、わからないことがあれば、往復ハガキを使って、ヒントを聞いてください。

- 今、どこまで進んでいるかを書く。
- 聞きたいことを、わかりやすくひとつだけ書く。
- 住所、氏名、電話番号を、はっきり書く。

以上を、往復ハガキに書いて、クリスタルソフトまで送ってください。ハガキを出した日から、約2週間ほどで返事が届きます。

郵便事情によって、もう少し時間がかかることもありますので、あらかじめご了承ください。

15. プログラムがうまく動かないとき

プログラムが、正常に動かなかったり、ロードできなかったりした場合には、もう一度マニュアルの「プログラムのロード方法」のところをよくお読みください。そして、もう一度試してみてください。

それでもなお、プログラムが正常に動かないときには、以下のことを書き、テープまたはディスクだけをクリスタルソフトまでお送りください。

☆プログラムが正常に動かないときには、

- どういうふうに、おかしいのか(症状)
- 使っているパーソナルコンピュータの名前(正確に)
- データレコーダーまたはディスクドライブの機種名とメーカーの名前
- 住所、氏名、電話番号

を、くわしく紙に書き、テープまたはディスクだけを入れて、できるだけ「簡易書留郵便」で送ってください。(パッケージ、マニュアルなどは、送らなくてもかまいません。)

クリスタルソフトに到着したら、すぐに調べて、返事をします。

万一の郵便事故による粉失については、当社では保障できませんので、できるかぎり**簡易書留郵便**(かんいかきとめゆうびん)で送られることを、おすすめします。

登場キャラクター
イラスト集